DM 4,- Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Nr. 1/2000 Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

NUMMER 1/2000

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

EXTRA: Dinosaurier-Poster · Kalender-Uhr

Giganten der Urzeit
Alles über Dinosaurier

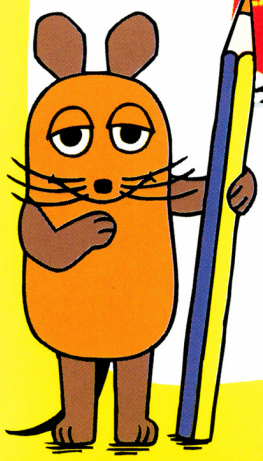
Im Schloss des ewigen Eises

© Peyo

01
4 194516 204004

Holt euch die Maus ins Haus

Denn das Heft mit der Maus gibt's jeden Monat neu. Mit einer lustigen Bildergeschichte von Maus, Ente und Elefant. Mit vielen Mal- und Rätselseiten, einem Bastelbogen, Tier- und Mausposter.

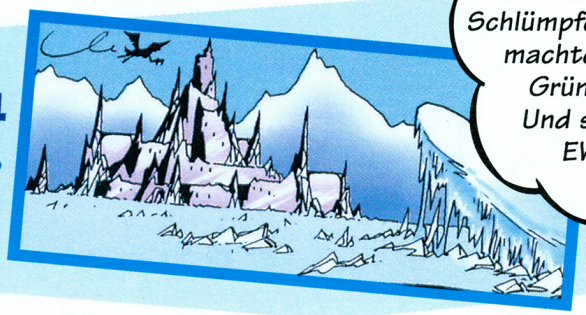


Die Zeitschrift für Kinder!

Falls vergriffen, Anruf genügt: 02202/121 - 445

BASTEI Jugend

In diesem Heft:



Seite 4 Im Schloss des ewigen Eises

Dass es im Winter ganz schön frostig werden kann, ist ja nicht ungewöhnlich. Aber so eisig wie in diesem Jahr ist es bei uns im Land der Schlümpfe schon lange nicht mehr gewesen. Also machten wir uns auf den Weg, um nach den Gründen für die große Kälte zu suchen. Und so gelangten wir ins SCHLOSS DES EWIGEN EISES. Doch blättert um und lest selbst, was wir dort erlebten.

© Peyo - 1999

Seite 12 Für Rateschlümpfe
Ein schlumpfiges Puzzle

Seite 20 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 22 Für Rateschlümpfe
Vertauschte Klötze

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Eine heiße Erfindung

Seite 26 Für Rateschlümpfe
Ein Geschenk geht in die Luft

Seite 27 Comic: Die Schlümpfe und der Zaubervogel

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Winter im Dorf der Schlümpfe

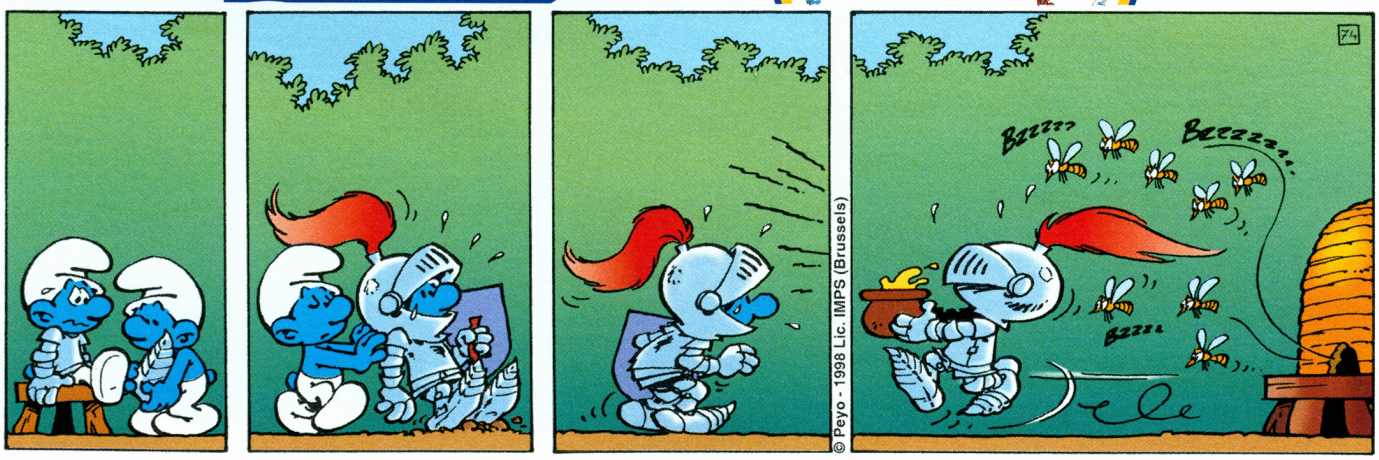
Seite 34 Schlumpfst du den schon?
Witze, Vorschau, Impressum

Seite 35 Schlumpfereien
Salto Tortale

Seite 14 Der Naturschlumpf stellt vor: Dinosaurier Teil 1: Giganten der Urzeit

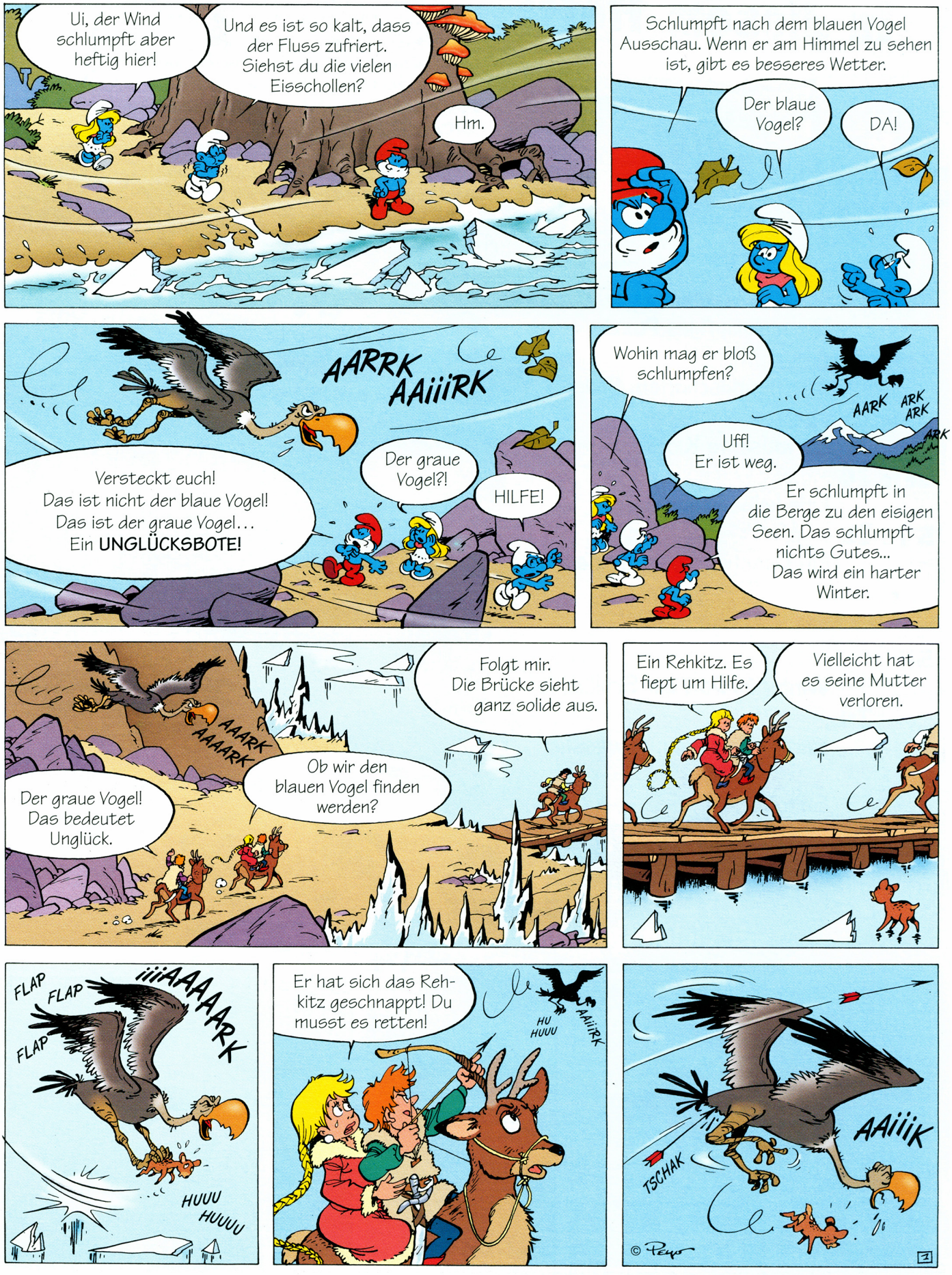
Seite 17 Preisrätsel mit vielen Gewinnen

EXTRA: Die Kalender-Uhr



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

IM SCHLOSS DES EWIGEN EISES



Den Sturz kann es unmöglich überleben. Ich muss etwas tun!
Keine Angst, Kleines.
Gut gemacht, Schwesterherz.
Von nun an werde ich dich beschützen. Du hast ja gesehen, wie geschickt ich mit meinem Zopf bin.
Der graue Vogel fliegt zu dem unheimlichen Schloss aus Eis. Wer dort wohl wohnen mag?
Da wohnt der gemeine Bösbart. Wir müssen uns beeilen, wenn wir den blauen Vogel finden wollen. Er ist die einzige Hoffnung für unser armes Land.
HAGN
KRATSCH CRRRT
HOPPLA!
HUUU HUUUUU
HIIIIIIII
CRAAAAC
ZUM ANGRIFF! SCHNAPPT SIE EUCH!
YAAA
Gebt auf, ihr entkommt uns nicht. Hihihi.
So, hast du jetzt endlich genug? Hehehe.
CLANG
AUA
HU HUUU
HUHU HUUUUU
HGN
Fesselt sie und bringt sie zu Meister Bösbart ins Schloss des ewigen Eises. Hihi.
2

© Peyo

Ah, da ist ja mein braver Unglücksvogel. Welche schöne schlechte Nachricht bringst du mir heute?
iiiAAAAARK
Das wird ein guter Tag! Meine kleinen Eiszwerge haben Gefangene gemacht. Hihihi.
iRK iRK iRK
Die bringen mir mit Sicherheit ein fettes Lösegeld ein. Hehehe.
Wer seid ihr? Und was sucht ihr hier?
Wir suchen den blauen Vogel, den Boten des Glücks.
Sei still, Brüderchen.
AUA! Hört auf, mir an den Haaren zu ziehen, ihr kleinen Stinkstiefel!
Ein wirklich guter Fang. Hahaha.
Den blauen Vogel habe ich gefangen und eingesperrt. Und dich werde ich in den eisigen See werfen.
Du trägst deinen Namen zurecht, Bösbart!
Und was machen wir mit dem Mädchen, Meister? Seht nur den langen goldenen Zopf. Hihihi.
Tatsächlich.
AUA
Du hast wirklich sehr schönes Haar. Es wäre doch schade, es zu verlieren, oder?
Ich flehe dich an... Verschone meine Brüder!
3
© Peyo

Wenn du versprichst, bei mir zu bleiben, wird ihnen nichts geschehen.
Ich verspreche es.
Aber... was tust du?
Sie sollen am Leben bleiben, aber ich verwandele sie in Statuen aus Eis. Beim Teufelszwirn...
ABRAKADABRA!
PUFF
Und versuch nicht, sie heimlich aufzutauen, das würde ihnen nämlich gar nicht gut bekommen. Hihihi.
Lass mir wenigstens das kleine Rehkitz, damit ich nicht so allein bin. Buhuuu.
Schafft sie weg und stellt sie im Hof des Schlosses auf.
So, hier können sie bleiben bis zur nächsten Eiszeit. Hahaha.
Buhuuhu... Meine armen Brüder...
Damit du siehst, was für ein großzügiges Herz ich habe, bekommst du die Schlüssel für alle Zimmer des Schlosses. Was dir an Gold und Edelsteinen gefällt, kannst du dir nehmen.
Gold und Edelsteine?
Du darfst alle Räume des Schlosses betreten... MIT EINER AUSNAHME! Den Turm darfst du nicht betreten. Sollte deine Neugier zu stark werden, denk immer daran, dass deine Brüder es büßen müssen.
Du... lässt mich allein?
Meine kleinen Schneezwerge haben eine Karawane entdeckt, die ich ausrauben muss. Aber das dauert nicht lange. Hehehe.
Und denk immer an dein Versprechen, sonst... du weißt schon. Hihihi.
Ich habe zwar versprochen, bei ihm zu bleiben, aber du kannst gehen, wohin du willst, mein Kleines.
HU HU HUUU
Ich werde dir einen Brief umbinden und dann holst du Hilfe.
So, lauf jetzt. Und beeil dich!
HU HU HUUU
4

© Peyo

Viel Glück, Kleines!
AAAiiiiRRK
FLAP FLAP
FLAP
?
CRAAAAC
PLUFF
AAiiRK
AAiiiK
PLAF
Wenig später...
Helft mir, die Eisschollen aufzuhalten. Sie zerstören sonst den Staudamm!
?
Ein Rehkitz! Wo kommt das denn her?
Es wird sich in dem eisigen Wasser erkälten! Schnell, wir müssen es schlumpfen!
?
HU HU HUUU
Schlumpf hierher, kleines Kitz! So, jetzt bist du in Sicherheit.
© Peyo
Oh, schlumpft nur! Es trägt eine Nachricht um den Hals.
5

Sie schlumpft von einer Prinzessin Anne und ihren drei Brüdern. Sie werden im Schloss des ewigen Eises gefangen gehalten.

Dann sind sie in großer Gefahr! Dort haust Bösbart, der Meister des Eises, und mit dem ist nicht zu schlumpfen. Kommt!

Etwas später...

Ich kenne eine Abkürzung zum Schloss des Ewigen Eises. Wir müssen dort sein, bevor Bösbart ihnen etwas schlumpfen kann.

Halt dich gut fest. Der Große Schlumpf sagt immer...

Ja, ja, ich weiß, Brillenschlumpf.

Ich kann keine Wachen sehen und der Nebel wird uns Deckung geben. Also, worauf schlumpfen wir noch?

iiiAAARK

DER GRAUE VOGEL! WIR SIND VERLOREN!

?

PIAF

Uff!

Das war knapp!

Das müssen die drei Brüder sein, von denen Prinzessin Anne in ihrem Brief geschlumpft hat. Wie es scheint, hat Bösbart ihnen einen üblen Streich gespielt. Aber wo ist Prinzessin Anne?

!

?

Wir müssen sie schlumpfen, bevor es zu spät ist.

Hört mal! Das kommt aus der offenen Tür da hinten.

BUHU HUUU SNIF SNIF

BUHUHUU SNIF SNIF

Das muss sie sein! Ich höre sie da oben weinen.

Mädchen! Immer müssen sie Krokodilstränen schlumpfen.

?

Mein kleines Kitz! Du bist zurück! Und... aber wer seid denn ihr?

Wir haben deinen Brief gefunden und wollen dich schlumpfen!

HU HU HU

Ach je... Schniff... Ich fürchte, ihr kommt zu spät. Denn ich konnte meiner Neugier nicht widerstehen und habe die Tür zum Turm geöffnet... Jetzt sind meine armen Brüder verloren... Buhuuhu...

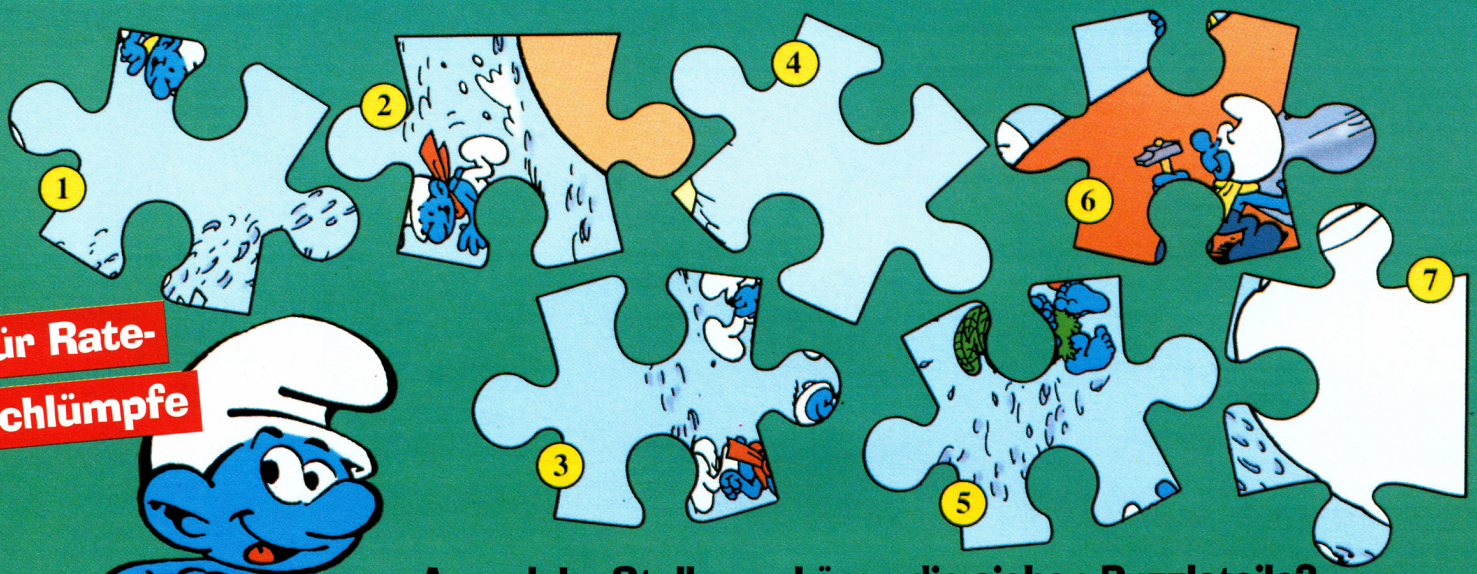
6

© Peyo

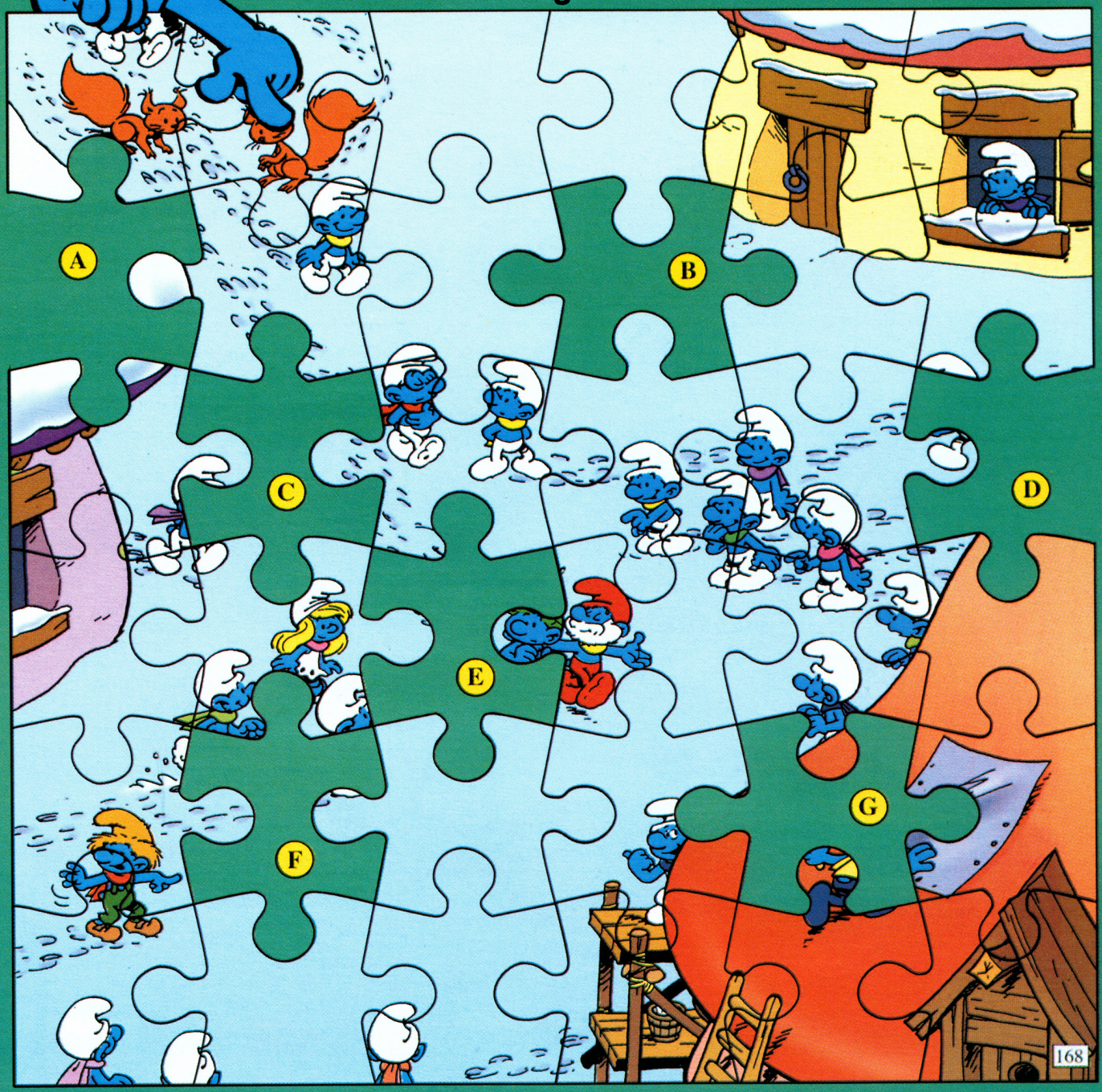
Seht ihr all die Zöpfe? Das macht Bösbart mit Mädchen, die zu neugierig sind. Ich habe solche Angst!
Wie schrecklich!
Der Unhold hat ihnen die Haare abgeschnitten!
Susi
Silvia
Jette
Ada
HUUUU HUUUUU HUUUU
Dort oben scheint noch jemand gefangen gehalten zu werden.
HUUUU HU HU
Befreien wir ihn. Ich habe die Schlüssel... Schnell, ehe Bösbart zurückkommt.
Also los!
Dieser Schlüssel ist es nicht... Der auch nicht... Der da passt!
HUUU HU HU
!
DER BLAUE VOGEL!
TSCHiP TSCHiiP TSCHiiiiP
Was für ein Glück! Er wird die Sonne schlumpfen. Und alles wird gut!
Im gleichen Augenblick...
UH! SEHT NUR! DIE SONNE! WIR SIND VERLOREN! RETTET UNS, MEISTER!
Sie hat also den Vogel aus seinem Käfig befreit. Ich habs doch geahnt. Ihre Neugier war stärker! HA HA HA!
Diese Mädchen sind doch alle gleich. Viel zu neugierig. Und viel zu gutherzig. Nun gut, dann hole ich mir auch ihren Zopf! HA HA HA!
© Peyo

Die Sonne bringt das Eis zum Schlumpfen.
Und meine Brüder? Wir müssen sie befreien!
?
JETZT SCHNEIDE ICH DIR DEN ZOPF AB! JA HA HA!
Versuch doch, ihn dir zu holen, Bösbart!
He! Hör auf damit!
Überlass ihn nur uns. Wir schlumpfen ihm den Bart!
Genau!
Hahaha.
Bösbarts Macht ist gebrochen. Ihr seid frei.
?!?
NEIN! Nicht mein Bart! Erbarmen! ARGL!
AAAH! Rette sich wer kann!
Die Sonne hat über das Eis gesiegt! Endlich!
Der blaue Vogel wird dafür schlumpfen, dass auch in eurem Land die Sonne bald wieder scheint.
Danke, kleiner blauer Zwerg.
Könntest du mir vielleicht...
Aber sicher doch. Hihi.
Auf Wiedersehen.
Komm schon, Schwesterherz.
Wartet! Sie schlumpft mir einen Zopf!
ENDE

Für Rate-Schlümpfe



An welche Stellen gehören die sieben Puzzleteile?



Lösungen:

1 - C / 2 - D / 3 - F / 4 - B / 5 - E / 6 - G / 7 - A.

NOTRUF 110

Alles fertig zum Großeinsatz!

SUPER! Aus dem großen Cityhaus (3988), der Polizeizentrale (3945), dem Polizeihubschrauber (3907) und dem Streifenwagen (3903) wird ein richtiges Polizeihauptquartier!

Lagebesprechung im ersten Stock des Polizeihauptquartiers im großen PLAYMOBIL-Cityhaus: der international gesuchte Bandit Karlo wurde im Hafengebiet aufgespürt! Sofort gehen Funksprüche an alle verfügbaren Streifen, der Einsatz-Hubschrauber startet, eine Polizei-Einheit setzt sich mit quietschenden Reifen in Bewegung. Der Wettlauf mit der Zeit beginnt…

neu!

Noch mehr super Geschichten gibt's brandheiß im neuen Sortimentsprospekt von PLAYMOBIL! Hol' ihn dir bei deinem Spielwarenhändler!

playmobil®

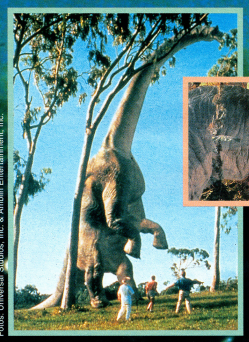
www.playmobil.com

www.creativepool.com

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Dinosaurier Teil 1
Giganten der Urzeit

Vor 65 Millionen Jahren sind sie ausgestorben. Aber noch immer versetzen sie uns ins Staunen: die Dinosaurier. Das einzige, was von ihnen erhalten blieb, sind versteinerte Knochen und Zähne, ja sogar Eier mit Saurierbabys. In diesem Heft stellen wir euch die friedlichen Pflanzenfresser vor, darunter die größten Landtiere, die es je gegeben hat.



Fotos: Universal Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

Im Spielberg-Film „Jurassic Park" zu sehen: Ein Brachiosaurus stellt sich auf die mächtigen Hinterbeine, um die saftigen Blätter aus den Baumkronen zu pflücken.

Der Kopf des pflanzenfressenden Brachiosaurus war etwa so groß wie der Kopf eines Nilpferdes.

Hier seht ihr ein Brachiosaurus-Pärchen, das gerade aus dem Wasser steigt. Vermutlich hielten sich die 80 Tonnen schweren Giganten gerne im Wasser auf. 80 Tonnen – so viel wiegen nicht mal 1.000 Menschen. 26 Meter lang und 14 Meter hoch waren die Tiere. Aber neueste Ausgrabungen haben gezeigt, dass es noch größere Saurier gab: Der Supersaurus muss über 40 Meter lang gewesen sein und wog mindestens 100 Tonnen. Er war wohl auch der höchste Saurier: 41 Meter!

Über 160 Millionen Jahre lang beherrschten sie die Welt. Wenn die großen Kolosse, die ihr auf diesen Seiten seht, durch die urzeitliche Welt stapften, dann bebte die Erde.
Doch erst 1820 kamen Forscher auf die Idee, dass die bei Ausgrabungen gefundenen großen Knochen von Riesenechsen stammen müssten. Sie nannten diese Tiere Dinosaurier: Schreckensechsen. Bis heute fand man versteinerte Knochen von über 500 verschiedenen Saurierarten. Manchen Dinos waren nur so groß wie ein Kätzchen, andere brachten es sogar bis auf 40 Meter Länge und Höhe. Sie bevölkerten die Meere und das Land; manche konnten sogar fliegen. Der größte Flugsaurier war der Quetzalcoatlus mit einer Flügelspannweite von bis zu zwölf Metern!
Die ersten Saurier lebten schon vor 230 Millionen Jahren und waren Fleischfresser, also Raubtiere. Sie liefen aufrecht und waren dank ihrer kräftigen Hinterbeine ganz schön flink. Im Laufe von Jahrmillionen entwickelten sich neue Arten, auch Pflanzenfresser.

Der Triceratops sah fast so aus wie ein Nashorn – nur viel größer. Drei Hörner und eine kleine knochige Krause schützten seinen mächtigen Schädel. Der Triceratops war ebenfalls ein Pflanzenfresser. Er wurde bis zu neun Meter lang und fünf Tonnen schwer.

So etwa dürfte der acht Meter lange Stegosaurus ausgesehen haben: Große Knochenplatten wuchsen ihm vom Hals über den gebogenen Rücken bis zur Schwanzspitze. Diese war außerdem mit spitzen hornartigen Stacheln bewaffnet, um sich gegen angreifende Raubsaurier wehren zu können.

Noch ein Riese: der Alamosaurus. Wie der Brachiosaurus gehört er zur Familie der Sauropoden. Diese waren gigantisch groß, bewegten sich langsam und hatten einen winzigen Kopf auf einem langen Hals, um die Blätter in den Baumwipfeln zu fressen. Damit sie nicht vornüber fielen, hatten sie als Gegengewicht einen langen Schwanz.

Abb.: Mauritius

„Entenschnabeldinos" nannte man diese Saurier. Sowohl der Parasophulus (hinten) als auch der Lambeosaurus (vorne) hatten vermutlich Schwimmhäute an den Händen. Ob sie aber tatsächlich wie Enten im Wasser nach Nahrung suchten, ist nicht bewiesen.

Da die ihrem Futter nicht mehr hinterher jagen mussten, brauchten sie auch keine schnellen Beine. Stattdessen brachte die Natur immer größere Dinos hervor, riesige Kolosse mit Beinen so dick wie mächtige Säulen. Einige hatten lange Hälse und brauchten als Gegengewicht einen ebenso langen Schwanz. Andere schützten sich mit dicken Knochenschilden, mit spitzen Hörnern und Hornplatten vor den fleischfressenden Raubsauriern.

Über die schrecklichsten Raubtiere aller Zeiten berichten wir im nächsten Schlumpfheft.

Die Schlümpfe
BASTEI
Jugend
© Peyo

Schlumpfige Preisparade

5x

Baukästen 30 Model Set

Mit den neuen Meccano-Baukästen kommt Bewegung ins Spiel. Denn die 30 verschiedenen Modelle können sogar mit einem Motor ausgerüstet werden.

1x

Trike Speedy

Von beleduc (09526 Olbernhau, Tel. 037360/75024) verlosen wir dieses Dreirad: stabil, leicht zu treten, mit kugelgelagerten Pedalen – einfach klasse.

4x

CD „Rotzfrech" Folge 3

Die neue CD der Rotznasen ist da. Mit frechen Liedern – von Kindern für Kinder (von BMG Ariola).

CD-ROM „Der Künstler bin ich"

Mit dieser CD-ROM kannst du mit Meister Klecks auf Weltreise gehen. Durch Musik, Zeichnungen, Animation und Klangeffekte erhältst du Anregungen für deine eigenen Kunstwerke (von Crayola/ Alpha Plus Vertrieb).

4x

5x

Scout-Bettwäsche und Scout-Flauschdecke

Jeweils fünf Mal verlosen wir das Flanellset (135 x 200) bestehend aus Bett- und Kissenbezug und die kuschelige Riesen-Schmusedecke (150 x 200 cm; von Herding).

3x

Trend-Light „Dinosaurier"

Diese Deko-Leuchten tauchen dein Kinderzimmer in gedämpftes farbiges Licht. Gibt's von Ebert Garten Design, und zwar in Garten- und Baucentern.

PREIS FRAGE

Wenn du einen dieser Preise gewinnen möchtest, dann musst du nur diese Frage beantworten:

Wie heißen die Saurier mit den drei Hörnern am Kopf?

Schreib den Namen auf eine richtig frankierte Postkarte und schick diese bis 17. Januar 2000 (es gilt das Datum des Poststempels) an den:

Bastei-Verlag
Die Schlümpfe
Stichwort: Dino
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

Tommschis „Der kleine Dino"

Tommschi-Schlaftiere kann man nicht nur lieb haben; sie sind auch gut für deine Gesundheit. Im Bett kannst du dich so an sie kuscheln, dass sie deinen Nacken- und Hüftbereich stützen. Gibt's im Fachhandel, Info unter 04182-293350.

3x

CD-ROM „Das tapfere Schneiderlein"

Jetzt kannst du Grimms Märchen völlig neu erleben. Tivola hat sie in einer neuen CD-ROM-Serie herausgebracht, mit interaktiven Spielen. Wir verlosen „Das tapfere Schneiderlein".

4x

Loader-dozer Schaufellader und Chrome Crusher Power Bohrer

Action und Abenteuer verspricht das neue spannende Spiel- und Bauset von Lego. Da kannst du mit den Rock Raiders tief unter der Erde auf die Suche nach den Energie-Kristallen gehen.

4x

4x

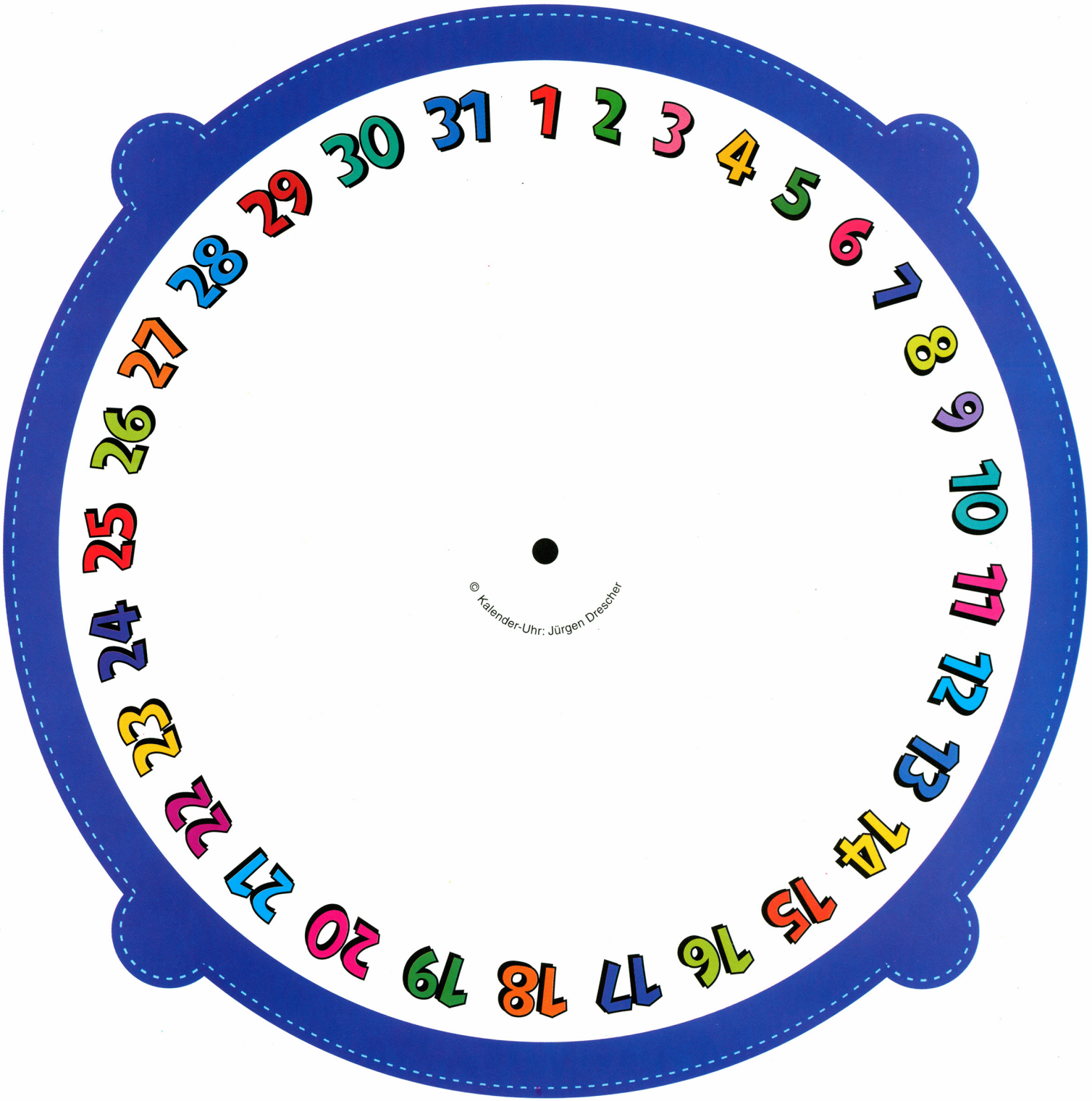
5x

Buch „Herr Maus"

Aus Langeweile zieht sich Fabian eine Mäusemaske an – und taucht ab in das Reich von Herrn Maus. Zwar wird er König über Tausende von Untertanen – aber das ist kein Zuckerschlecken. Das Buch erscheint im Palazzo-Verlag.

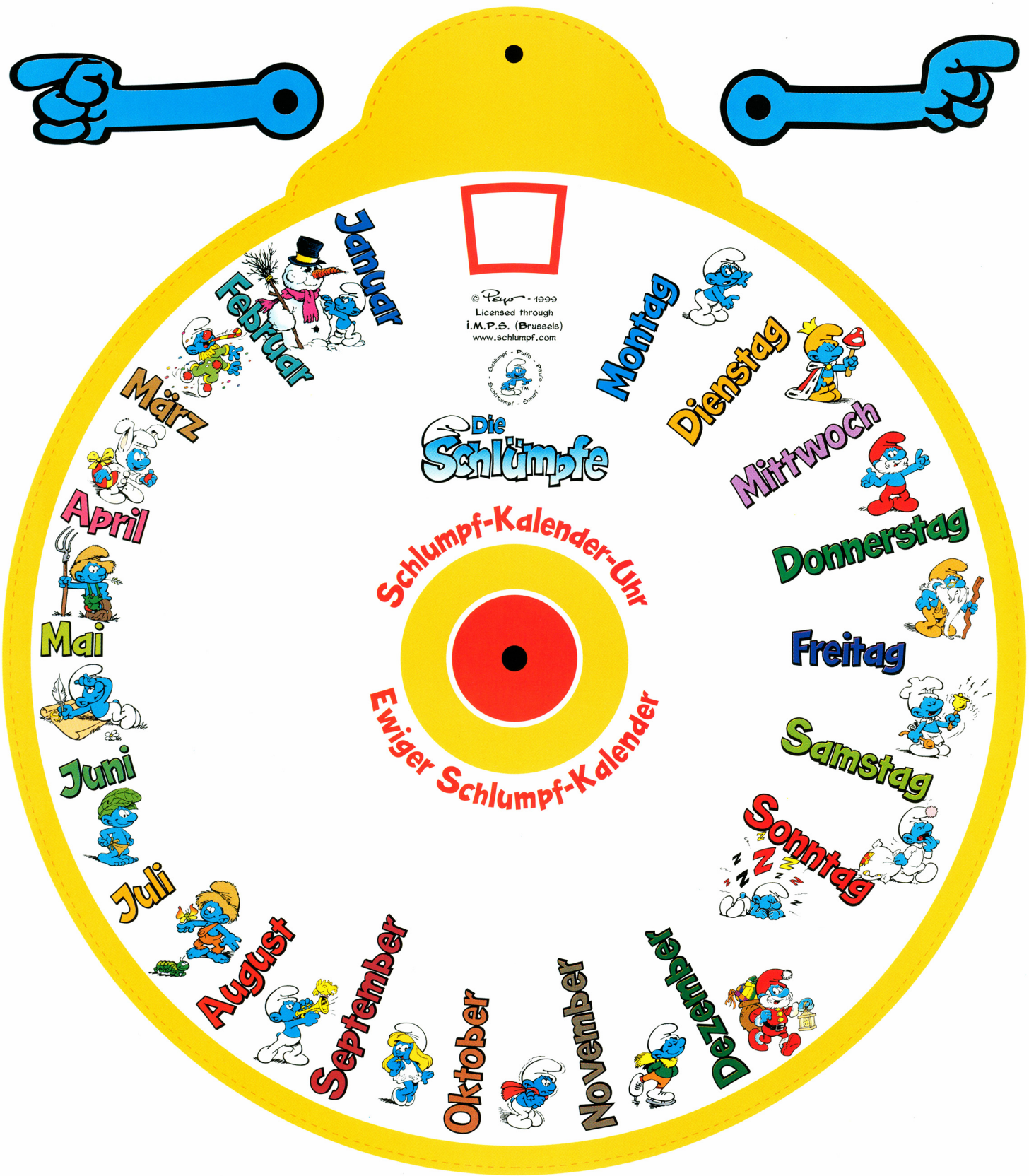
Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus dem Bastei-Verlag und deren Angehörige. Namen und Adressen werden von uns weder gesichert noch an Dritte weitergegeben.

BASTEI
Jugend
Die
Schlümpfe
Fotos: Mauritius – Lacz



Die Schlumpf-Kalender-Uhr

... zeigt dir immer Monat, Wochentag und Datum an. Und so einfach wird sie gebastelt: Erst schneidest du beide Scheiben an den gestrichelten Linien aus. Das rote Viereck in der gelben Scheibe schneidest du so aus, dass ein Fenster mit einem roten Rahmen übrig bleibt. Jeweils in der Mitte jeder Scheibe bohrst du in den schwarzen Punkt ein Loch. Da kommt später die Musterklammer durch, die alle Teile zusammenhalten soll. Jetzt schneidest du die beiden Schlumpf-Arme aus, das sind die „Zeiger". Auch hier werden die schwarzen Punkte durchbohrt. Anschließend legst du die gelbe Scheibe auf die blaue und die Armzeiger oben drauf. Mit einer Musterklammer werden alle Teile zusammengesteckt.



Und so funktioniert deine Kalenderuhr: Im roten Sichtfenster stellst du jeden Tag das richtige Datum ein (z.B. den 18ten). Der eine Armzeiger wirdauf den Monat gestellt (z.B. Januar), der andere auf den Wochentag, der gerade ist (z.B. Dienstag). Dienstag, der 18. Januar ist übrigens der Tag, an dem das neue Schlumpf-Heft erscheint!

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Wer schreibt mir?

Kevin Schwab (8)
Muenchner Str. 42
85757 Karlsfeld
Hobbys: Ski fahren, Schlümpfe lesen und sammeln, Blumen pflanzen

Carolin Briske (10)
An der Kabelske 3
06184 Gröbers
Hobbys: Schwimmen, Rollerskate, Lesen, Malen, Diddl

Sabine Daitschmann (9)
Schubertstr. 74
46240 Bottrop
Hobbys: Diddl, Gitarre, Schlümpfe und Tiere

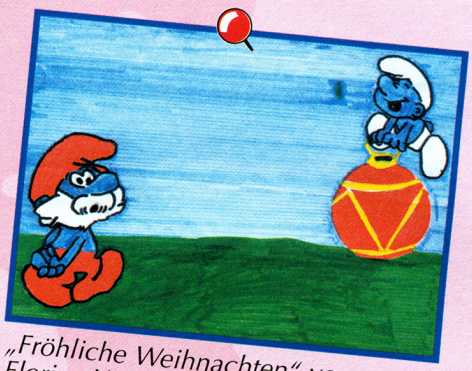
***Anja Ballstädt* (10)**
Bitterfelderstr. 43
06766 Wolfen
Hobbys: Diddl, Malen, Fahrrad fahren und Tiere

Moritz Steinbeck (8)
Unter den Linden 39a
21435 Stelle
Hobbys: Sport, Musik hören, Lesen, Tiere, Schlümpfe

Annemarie Montan (9)
Hoyerswerdaer Ring 14
03048 Cottbus
Hobbys: Malen, Schlümpfe lesen und sammeln, Basteln

Rebekka Bacher (8)
Zeisigweg 22
52076 Aachen/Walheim
Hobbys: Diddl, Schwimmen, Lesen, Freunde treffen, mit Schlümpfen spielen

MALECKE



„Fröhliche Weihnachten" von Florian Wilfert (10), 08237 Steinberg

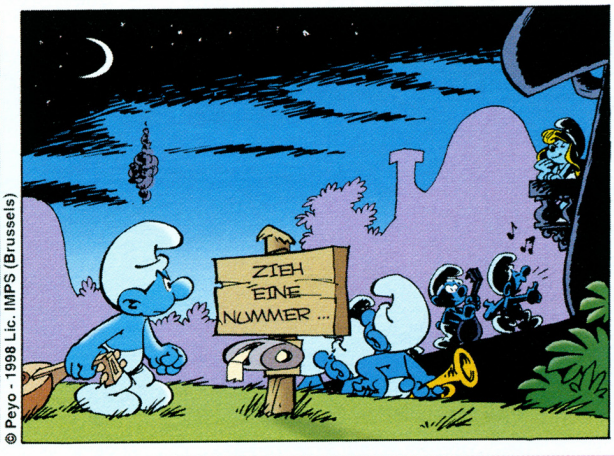
„Schlumpfine isst genau so gerne Eis wie ich" von Christin Drecoll (5), 24641 Stewenborn

„Der Skischlumpf" von Jennifer Fritz (10), 65191 Wiesbaden

Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

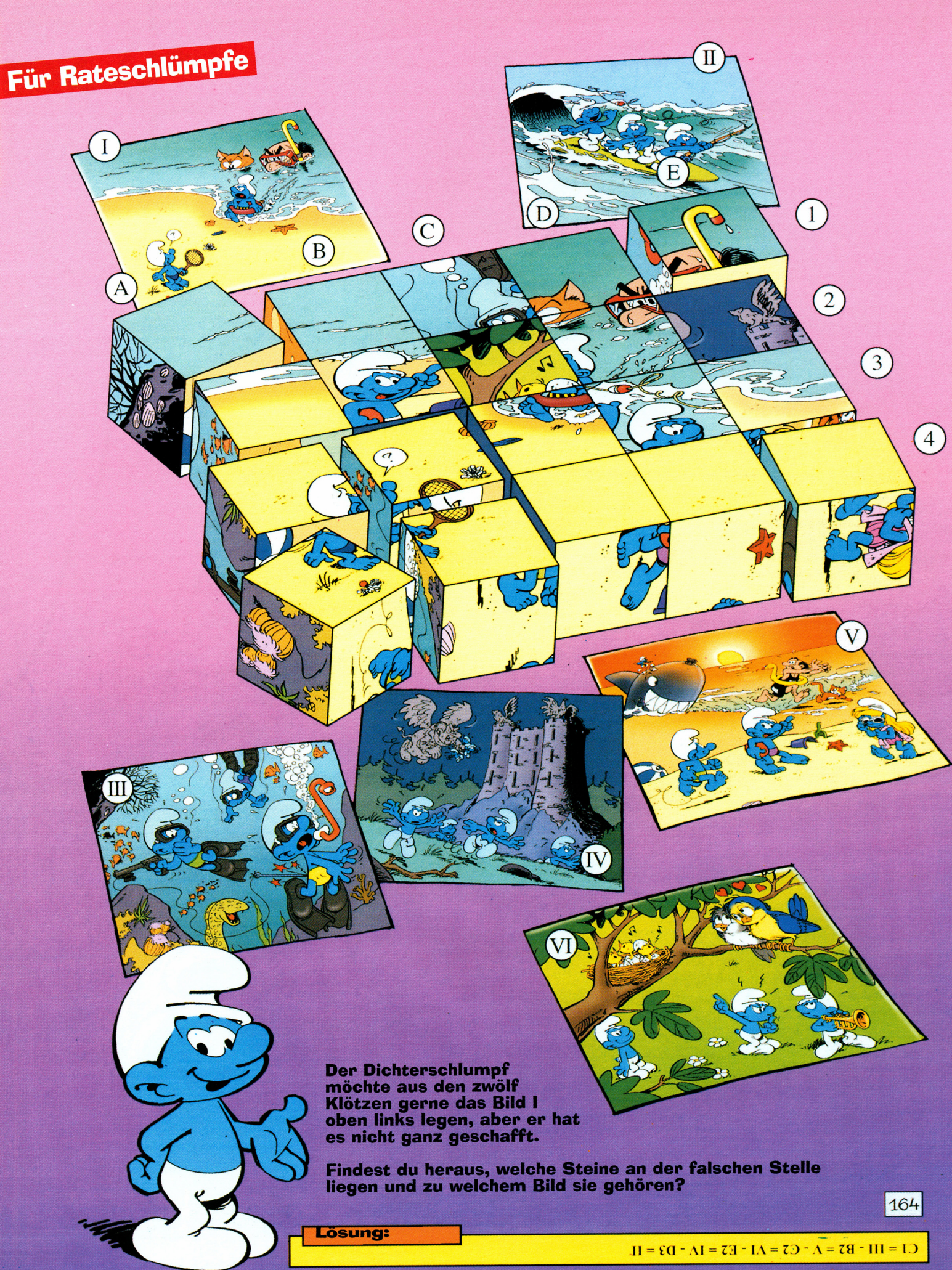
„Im Schlumpfdorf" von Alisa Janczyk (8), 70563 Stuttgart

„Die Schlümpfe" von Ivo-Christian Paul (8), 04600 Altenburg



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Für Rateschlümpfe



Der Dichterschlumpf möchte aus den zwölf Klötzen gerne das Bild I oben links legen, aber er hat es nicht ganz geschafft.

Findest du heraus, welche Steine an der falschen Stelle liegen und zu welchem Bild sie gehören?

Lösung:

C1 = III - B2 = V - C2 = VI - E2 = IV - D3 = II

ACHTUNG
ZNAP™
SCHNAPP DIR DEINEN ZNAP!
6-12
49 ALTERNATIV MODELLE
31 ALTERNATIV MODELLE
3551
ZNAP Jet.
Der Jet ist zum Abheben bereit – oder zur Umwandlung in ein riesiges Monster.
3554
ZNAP Hubschrauber.
Natürlich mit drehbarem Rotor. Düsenschnell baust du ein Flugzeug und durch einige Veränderungen einen tollen Space-Racer.
13 ALTERNATIV MODELLE
3531
ZNAP Bike.
Für rasante Rennen! Umbau in ein Fun-Mobil ist kein Problem.
24 ALTERNATIV MODELLE
3520
ZNAP Gabelstapler.
Mit richtigen Hebefunktionen! Ob Motorbike oder Astromobil, alles ist schnell umgebaut.
20 ALTERNATIV MODELLE
3521
ZNAP Fun-Racer.
Oder ein Traktor, aus dem ratz-fatz ein Roboter entsteht.
LEGO
Riesig. Schnell. Und mit einem Dreh wird alles anders.
© LEGO ist ein eingetragenes Markenzeichen. © 1999 LEGO Gruppe. 432.1542/99-D. www.LEGO.de

Der Große Schlumpf erzählt:

EINE HEISSE ERFINDUNG

Seit über einer Woche schon lag eine eisige Kälte über dem Land der Schlümpfe. Selbst der große Fluss war zugefroren und eine dicke Eisschicht reichte vom einen Ufer zum anderen.

Dieses Jahr können wir wunderbar schlumpfen", freute sich der Muskelschlumpf. Er meinte den Schlittschuh-Wettlauf, der in den letzten Jahren nicht stattfinden konnte, weil der Winter nicht kalt genug und die Eisdecke auf dem Fluss zu dünn gewesen waren.
Der Bastelschlumpf verzog sein Gesicht. Er war nicht besonders gut im Schlittschuhlaufen und bei früheren Wettkämpfen immer unter den Letzten gewesen. Er ging in seine Werkstatt, um nachzudenken. „Ich muss mir etwas einfallen lassen", murmelte er.
Er überlegte, was er an seiner Ausrüstung verbessern könnte, aber seine Schlittschuhe waren schon sehr schnell. Doch nach einer Weile hatte er plötzlich eine Idee...

Als der große Tag gekommen war, stellten sich die Schlümpfe an der Startlinie auf. Alle nahmen an dem Wettkampf teil, bis auf Schlumpfinchen, die dem Gewinner die Trophäe übergeben sollte. Außerdem fehlte der Große Schlumpf, der den Startschuss geben sollte, und dem Brillenschlumpf, der als Schiedsrichter an der Ziellinie wartete. Bis zur ersten Kurve glitten die Schlümpfe Schulter an Schulter über das Eis. Doch dann löste sich zur großen Überraschung aller der Bastelschlumpf aus der Gruppe und gewann schnell immer mehr an Vorsprung. Wie eine Rakete schien er über das Eis zu schießen und war den anderen bald weit voraus.
„Da habe ich mir ja wirklich ein heißes Paar Schlittschuhe konstruiert", dachte der Bastelschlumpf bei sich. „Diesmal werde ich den Wettlauf garantiert nicht verlieren." Denn tatsächlich hatte er die Kufen vor dem Rennen über einer Kerze erhitzt, so dass sie viel besser über das Eis glitten.
Schließlich hatte der Bastelschlumpf einen so großen Vorsprung gewonnen, dass er die anderen nicht einmal mehr sehen konnte, wenn er sich umdrehte. Er war sich seines Sieges bereits so sicher, dass er beschloss auf die anderen zu warten. Er verschränkte die Arme hinter seinem Rücken und fragte sich, wer wohl als erster hinter der Flussbiegung auftauchen würde.
Während er so dastand und wartete, merkte er nicht, dass die heißen Kufen seiner Schlittschuhe Millimeter für Millimeter in das Eis einsanken, das unter ihm zu schmelzen begonnen hatte.

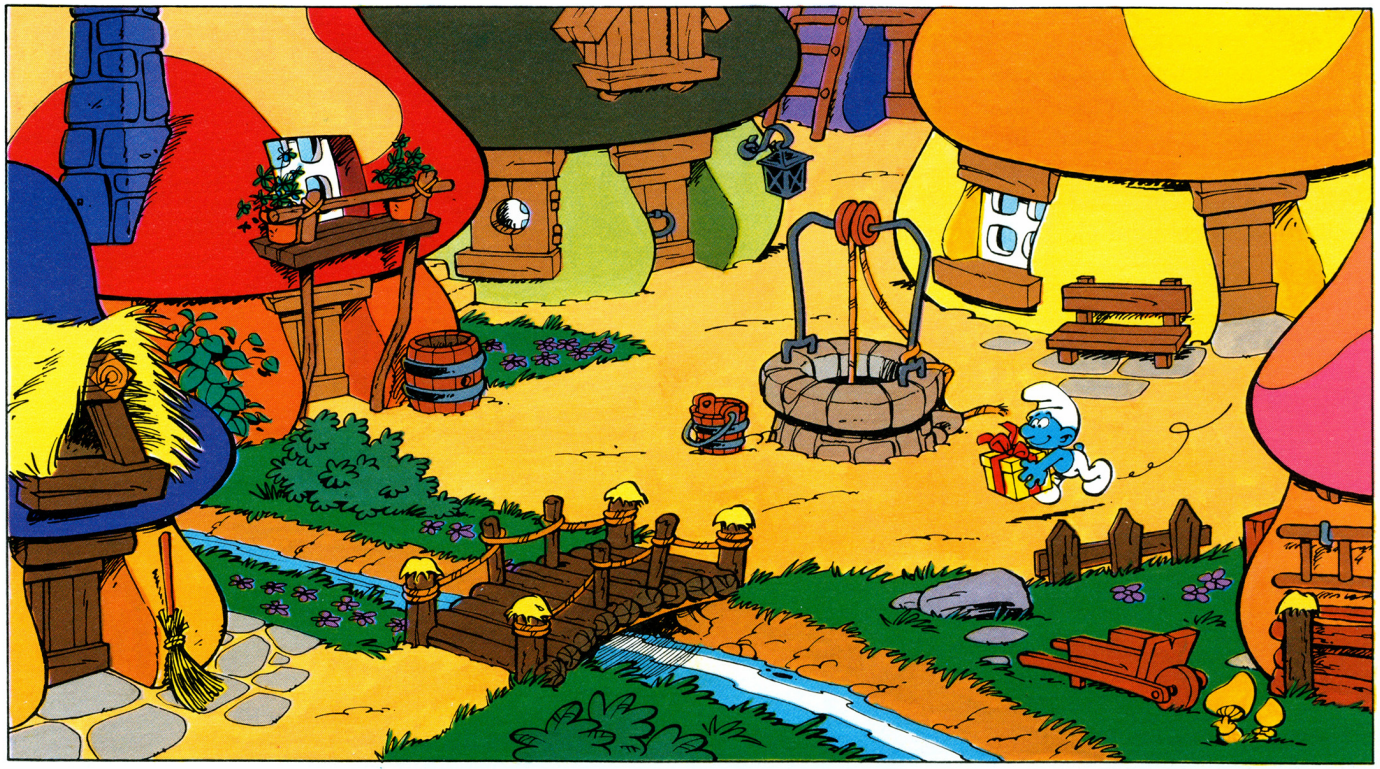
„Ah, da sind sie ja!", rief er, als die anderen Schlümpfe um die Biegung gesaust kamen. Er ließ sie noch näher an sich herankommen und winkte ihnen zu, um sie etwas zu ärgern.
Doch welche böse Überraschung, als er wieder loslaufen wollte! Das Eis, in das die Kufen leicht eingesunken waren, war nun wieder gefroren und hielt ihn fest. Mit aller Kraft versuchte er sich zu befreien. Doch all seine Anstrengungen waren vergebens. Und die anderen Schlümpfe kamen näher und immer näher! Da geriet der Bastelschlumpf in Panik, zog seine Schlittschuhe aus und begann in Richtung Ziel zu laufen.
„Nein, das gilt nicht!", rief der Brillenschlumpf, als der Bastelschlumpf die Ziellinie erreichte.

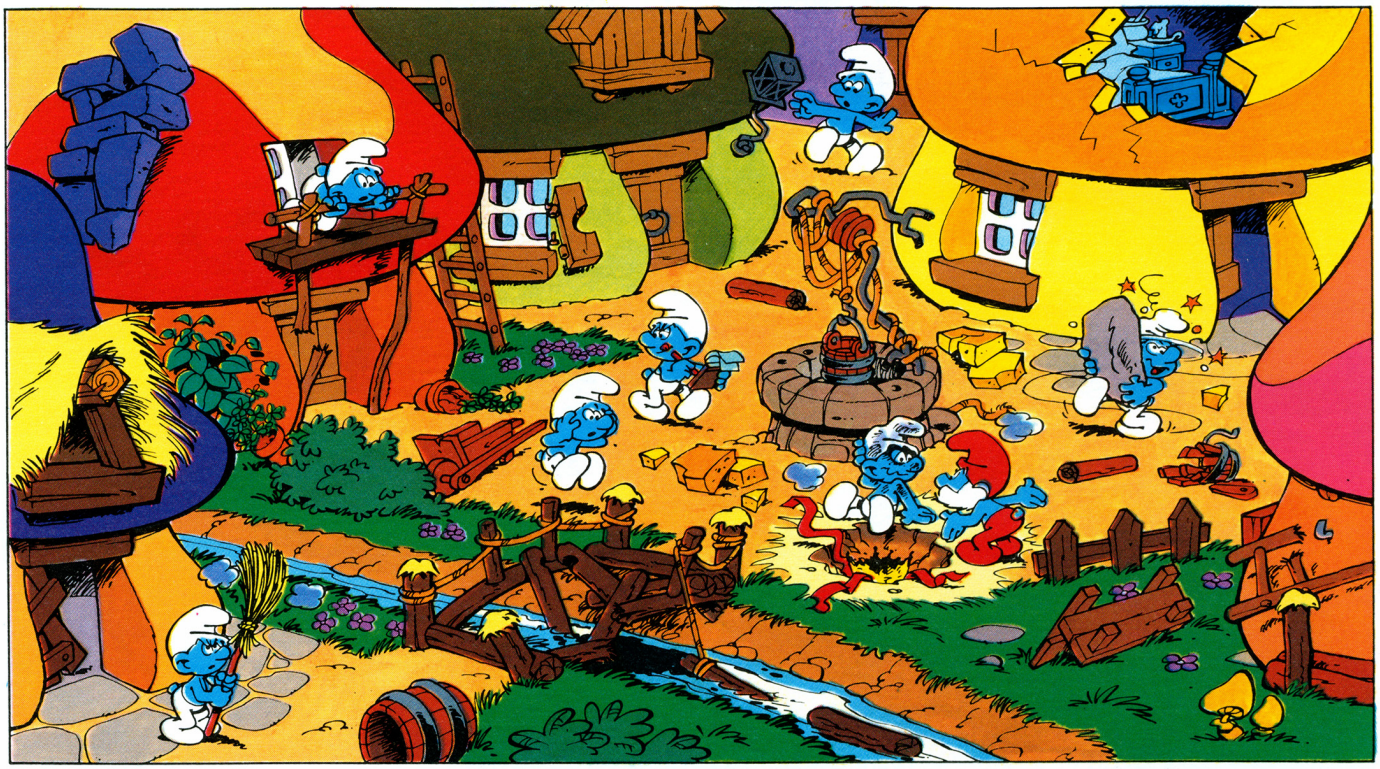
„Schließlich ist ein Schlittschuh-Wettlauf ohne Schlittschuhe kein Schlittschuh-Wettlauf."
Und so kam es, dass der Bastelschlumpf trotz seiner genialen Erfindung auch in diesem Jahr den Schlittschuh-Wettlauf wieder nicht gewann.

Für Rateschlümpfe

Diesmal hat der Überraschungsschlumpf seine Überraschung schlecht vorbereitet: Sein Geschenk ist viel zu schnell in die Luft geflogen und die Explosion war zu stark! Glücklicherweise kann der Bastelschlumpf alles wieder herrichten.

- Kannst du ihm helfen aufzulisten, was repariert werden muß?
- Wie viele und welche Sachen sind es?

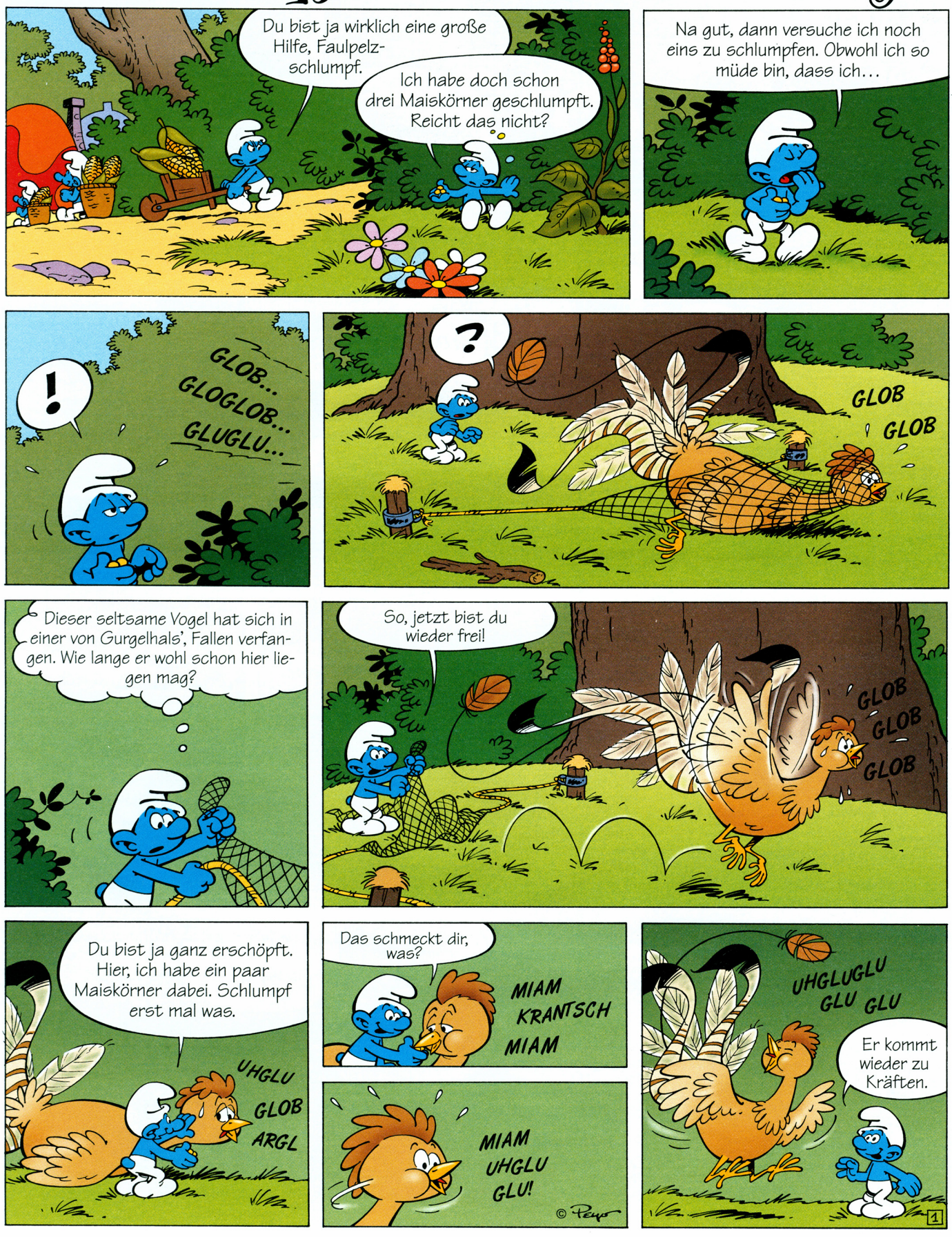




Lösung:

Es muss repariert werden: 1) ein Kamin, **2)** ein Balken unter dem Balkon, **3)** ein Fensterladen, **4)** eine Laterne, **5)** die Halteštange über dem Brunnen, **6)** ein Eimer, **7)** ein Dach, **8)** eine Leiter, **9)** eine Brücke, **10)** eine Tür

Die Schlumpfe und der Zaubervogel



UUHLULU... BUBLUBLUU... RULULUU... LUBiTUBii...
Oh, wie schlumpfig!
Er will sich bestimmt dafür bedanken, dass ich ihn gerettet habe.
BUBUUDiDUU... BUBUUDiDUU... TURLURU... LULULUU... BUGLiBUBUU...
Ich würde dir ja gerne noch ein paar Maiskörner schlumpfen, nur habe ich leider keine mehr.
HUUBUBUU...
!
PUFF
GLOB!
Lauter Maiskolben. Aber... das ist ja Zauberei!
Das ist mehr, als ich tragen kann... Möchtest du noch ein paar Maiskörner zur Stärkung?
GLU!
MIAM MIAM
Würdest du noch einmal für mich singen?
MIAM MIAM
HUBiUBiUTUUBiiiii... ...TU YU...
Ich werde mir noch etwas wünschen... Mal sehen, ob es schlumpft.
HUGLUBiUDUUUUUU...
Ich wünsche mir ein großes weiches Kissen, denn ich bin der Faulpelzschlumpf und ich...
HUBiUDiUBUUPUPiDUU...
!
PUFF
?
GLOB...
Toll! Es hat tatsächlich geschlumpft.
Hab' ich dich beim Schlafen erwischt, Faulpelzschlumpf!
Hörst du auch diesen wunderbaren Gesang?
Oh! Da, ein Zaubervogel!
© Peyo
2

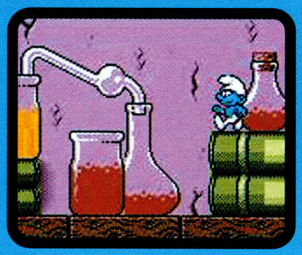
Ein Zaubervogel? Du meinst...?
Ja, wenn er singt, kann man sich etwas wünschen.
Oh, ob er auch für mich singt?
?
Ich hätte so gerne einen Halsschmuck aus gelben Blüten, ein Armband und Schleifen für meine Schuhe.
Seht nur, er hat meinen Wunsch erfüllt.
ACHTUNG!
AAAAH! HAB ICH EUCH ENDLICH, IHR VERFLIXTEN SCHLÜMPFE!
?
Gurgelhals! Rette sich wer kann! Schnell!
HILFE!
Mist, sie sind mir schon wieder entwischt!
Was solls. Diese dumme Pute gibt auch ein gutes Abendessen... Hab ich einen Hunger.
GLOP
Er hat den Zaubervogel gefangen.
Den schmore ich in einer leckeren Kastaniensoße.
Mal schlumpfen, was er vor hat.
Erst mal mäste ich ihn. Ah, mir läuft schon das Wasser im Munde zusammen.
Eines Tages werde ich das Dorf der Schlümpfe finden. Nichts wünsche ich mir sehnlicher...
GLUBIUGLU GLULU
3
?
!
PUFF

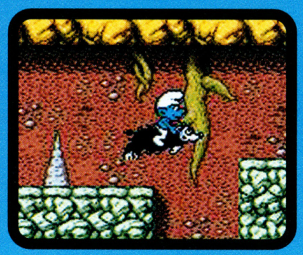
Öh...?!
Gurgelhals! Rette sich, wer kann!
Gurgelhals! Wie hat er nur unser Dorf gefunden?
Zur gleichen Zeit...
O weh, ich muss etwas unternehmen.
GLULULU... BUBLUBLUU... LUBITUBii...
Ich wünsche mir, dass Gurgelhals in der Hölle schmort!
HA HA HA! DIESMAL ENTKOMMT IHR MIR NICHT!
PUFF
Verstehe das, wer will: Es schlumpft PUFF und er taucht auf, und es macht PUFF und er verschwindet wieder.
Zur gleichen Zeit...
Wo bin ich?
In der Hölle. Hier werde ich dich langsam schmoren lassen.
Während dessen im Schlumpfdorf ...
Ich habe mir ein neues Geschenk gewünscht.
Und ich mir einen Schubkarren.
Ich möchte einen Werkzeugkasten.
HUGLUBiUDUU...
Wünsch dir was, Griesgramschlumpf!
Ich hasse Wünsche!
© Peyo
4
ENDE

BOEBEL/ADAM

DAS SCHLUMPFDORF IST VERHEXT! KANNST DU SCHLUMPFEN?

Gargamel hat die Schlümpfe in ihren eigenen Träumen gefangen. Nur der Hefty-Schlumpf ist noch wach. Hilf ihm seine Freunde zu befreien. Spannende Abenteuer warten auf dich: die gefährliche Küche, die ausgeflippte Werkbank, der bodenlose Brunnen und viele weitere schlumpfige Level. Alles geschlumpft?





Schlumpfe die spannenden Abenteuer auf deinem Game Boy Color.

Spaß ON
Langeweile OFF

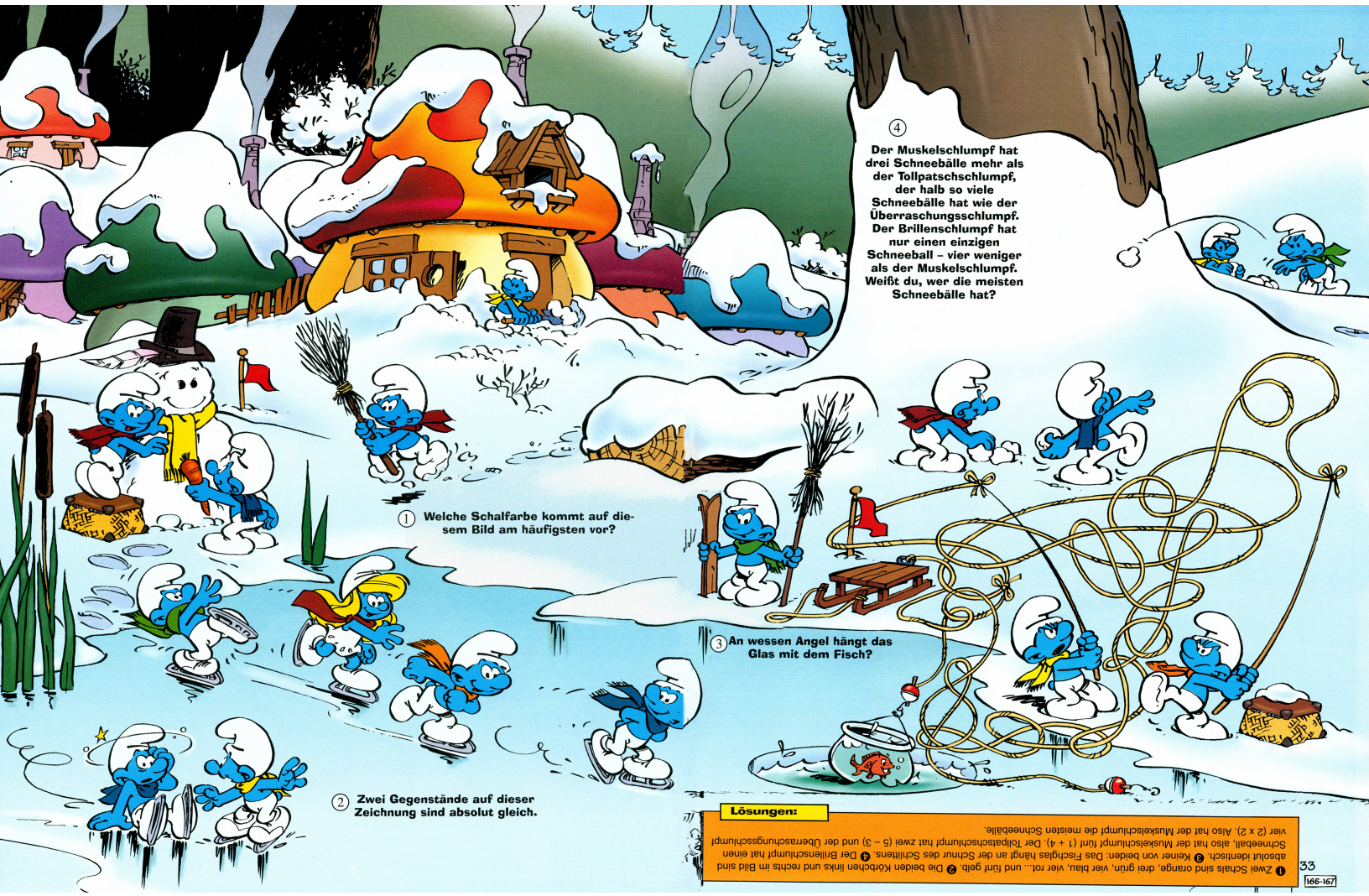
© Peyo - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

Nintendo® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1999 Infogrames

Schlumpf - Puffo - Pitufo - Schtroumpf - Smurf

INFOGRAMES

Erhältlich bei Müller und natürlich überall, wo es Game Boy-Spiele gibt.



① Welche Schalfarbe kommt auf diesem Bild am häufigsten vor?

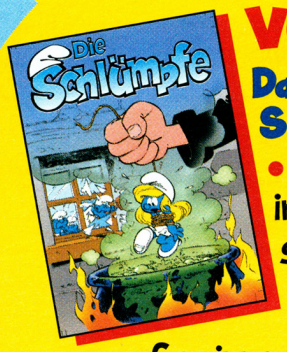
② Zwei Gegenstände auf dieser Zeichnung sind absolut gleich.

③ An wessen Angel hängt das Glas mit dem Fisch?

④ Der Muskelschlumpf hat drei Schneebälle mehr als der Tollpatschschlumpf, der halb so viele Schneebälle hat wie der Überraschungsschlumpf. Der Brillenschlumpf hat nur einen einzigen Schneeball – vier weniger als der Muskelschlumpf. Weißt du, wer die meisten Schneebälle hat?

Lösungen:

❶ Zwei Schals sind orange, drei grün, vier blau, vier rot... und fünf gelb. ❷ Die beiden Körbchen links und rechts im Bild sind absolut identisch. ❸ Keiner von beiden: Das Fischglas hängt an der Schnur des Schlittens. ❹ Der Brillenschlumpf hat einen Schneeball, also hat der Muskelschlumpf fünf (1 + 4). Der Tollpatschschlumpf hat zwei (5 – 3) und der Überraschungsschlumpf vier (2 x 2). Also hat der Muskelschlumpf die meisten Schneebälle.



VORSCHAU

Das gibt's im nächsten Schlümpfe-Heft:

• Alarm: Schlumpfinchen ist in die Falle von Gurgelhals geraten • Dinosaurier 2. Teil: Die Raubsaurier • Großes Preisausschreiben – tolle Gewinne • Viele schlumpfige Geschichten und lustige Comics

Das nächste Heft gibt es ab 18. Januar überall am Kiosk.

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet:
www.kidsweb.de

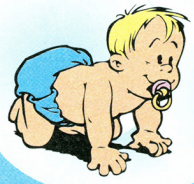
„Toll, so eine Thermoskanne", meint Schlumpfi. „Im Winter hält sie den Tee warm und im Sommer den Apfelsaft kalt." - „Ach", meint der Griesgramschlumpf, „das ist doch keine Kunst, sich zu merken, wann Winter und Sommer ist."

„Rate mal, was Gurgelhals heute kocht", ruft der Tollpatschschlumpf, der gerade aus dem Wald zurückkehrt, in die Runde. „Kleine Hilfe: Es fängt mit R an." Die Schlümpfe raten: „Rouladen?" - „Rahmspinat?" - „Alles falsch!", freut sich der Tollpatschschlumpf. „Erbsensuppe!"

„Wo sind denn die Stühle?", fragt der Gast erstaunt, als er das Restaurant betritt. Der Kellner: „Wieso? Sie haben doch einen Tisch bestellt."

Zwei Männer unterhalten sich im Bus. Der eine: „Mit diesem Bus fahre ich jetzt schon fünf Jahre." - „Oh", meint der andere, „wo sind Sie denn da eingestiegen?"

„Ich glaube, wir sollten deinen Bruder nach deinem Großvater benennen", meint Mama zu Malte. Der hält das jedoch für keine gute Idee: „Aber wir können zu einem Baby doch nicht Opa sagen!"



Der Feinschmeckerschlumpf hat zum Essen eingeladen. Plötzlich ertönt vom Herd ein lauter Schrei. Die anderen Schlümpfe stürzen in die Küche: „Was ist denn passiert?" Der Kochschlumpf: „Gar nichts. Ich habe nur die Spaghetti abgeschreckt."

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Name, Vorname _____

Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____

Telefon/Fax _____

Postleitzahl, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten) _____

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten) _____

Impressum Die Schlümpfe
Die Kinderzeitschrift erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich. Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1. 1.2000
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), • Markus Klei (Stellv.) • Verlag und Redaktion: Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Importeur in Österreich: Fröhlich Handelsservice GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe- Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

Wichtig, bitte aufbewahren!
Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbahrung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf wiederrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel). Abgeschickt am:

© Peyo - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

SCHLUMPFEREIEN: SALTO TORTALE

GANZ SCHÖN WILD...

... geht es zu im neuen Abenteuer der Schlümpfe: Mitten im Wald finden sie einen neuen Schlumpf, der dort als Baby verloren ging und von den Tieren des Waldes großgezogen wurde...

Brand-neu!

Ab Mitte August im Handel!

Die Schlümpfe
Band 13: Der wilde Schlumpf
48 Seiten, vf., DM 14,90

Falls vergriffen, einfach per Coupon direkt beim Verlag oder via Internet bestellen.
http://www.carlsen.de

© Peyo - 1998 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

Jetzt bestellen!

Carlsen Verlag / Postfach 500 380 / 22703 Hamburg / Fax: 040-39100962

Bestellcoupon bitte ausfüllen und an oben genannte Adresse einsenden oder faxen. Alle genannten Preise in DM inkl. Mehrwertsteuer. Bei Mehrfachnennungen pro Artikel bitte entsprechende Menge eintragen.
Alle Bestellungen zzgl. DM 5,- für Porto und Verpackung. (Bei Inlandsbestellungen ab DM 100.- portofrei.)

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____

Geburtsdatum: _____

Ich zahle (bitte ankreuzen):

❑ per Bankeinzug
Bankverbindung:

BLZ: _____

Kontonummer: _____

❑ nach Erhalt der Rechnung
(Rechnung bitte abwarten)

Unterschrift: (Bei Minderjährigen die des gesetzlichen Vertreters)

_____

Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn nicht binnen 10 Tagen nach Absendung des Bestellcoupons schriftlich beim Carlsen Verlag, Postfach 500 380, 22703 Hamburg widerrufen wird. Die rechtzeitige Absendung genügt. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift: (Bei Minderjährigen die des gesetzlichen Vertreters)

_____

Hiermit bestelle ich:

»**Die Schlümpfe**«

Menge:	Artikel:	Preis:
_____	1: Blauschlümpfe und Schwarzschlümpfe	DM 14,90
_____	2: Schlumpfissimus, König der Schlümpfe	DM 14,90
_____	3: Schlumpfine	DM 14,90
_____	4: Das Zauberei und die Schlümpfe	DM 14,90
_____	5: Die Schlümpfe und der Krakakas	DM 14,90
_____	6: Der Astronautenschlumpf	DM 14,90
_____	7: Der Zauberschlumpf	DM 14,90
_____	8: Rotschlümpfchen und Schlumpfkäppchen	DM 14,90
_____	9: Schlumpfige Geschichten	DM 14,90
_____	10: Die Schlumpfsuppe	DM 14,90
_____	11: Das Schlumpfbaby	DM 14,90
_____	12: Der Finanzschlumpf	DM 14,90
_____	13: Der wilde Schlumpf (ab 8/99)	DM 14,90

»**Schlumpfgeschichten**« (Kleinformat)

Menge:	Artikel:	Preis:
_____	1: Das Zauberpulver	DM 7,90
_____	2: Gargamels List	DM 7,90
_____	3: Das Trilitüt	DM 7,90
_____	4: Zum Geburtstag viel Schlumpf!	DM 7,90

CARLSEN COMICS